

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis game dengan model PBL pada mata pelajaran pemrograman dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran berbasis game dirancang dan dibangun berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Ketika peneliti melakukan penelitian di lapangan, adapun permasalahan yang terjadi ialah siswa sulit untuk memahami mata pelajaran Pemrograman Dasar yang memang membutuhkan logika berpikir dan penalaran yang cukup untuk mempelajarinya. Sedangkan setiap siswa memiliki daya nalar yang berbeda-beda sehingga diperlukan suatu media untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran Pemrograman Dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merancang sebuah multimedia pembelajaran berbasis game dengan Metode *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar sebagai solusi dari permasalahan. Pada metode *Problem Based Learning* terdapat lima tahapan dalam proses pembelajarannya, yaitu Tahap pertama ialah Orientasi masalah dimana siswa mendapatkan masalah yang akan dipecahkan, tahap kedua adalah tahap mengorganisasi disini siswa memberikan definisi tentang permasalahan yang sedang dibahas, selanjutnya tahap ketiga adalah tahap mengumpulkan informasi siswa didorong untuk mengumpulkan informasi dan melakukan penyelidikan yang mampu membantu siswa dalam pemecahan permasalahan. Tahap selanjutnya adalah Menyajikan hasil siswa menyajikan temuan-temuan yang mereka dapatkan dalam proses pencarian informasi, tahap terakhir adalah tahap evaluasi dimana siswa akan menganalisis dan mengevaluasi hasil dari pemecahan masalah.

2. Multimedia pembelajaran berbasis game dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning* layak digunakan dalam proses belajar pemrograman dasar. Keputusan tersebut berdasarkan pada hasil validasi ahli yang menyatakan multimedia ini layak untuk digunakan dan didukung dari hasil nilai responden Aspek Peningkatan Lunak sebesar 92.66%, Aspek Pembelajaran sebesar 83.75%, dan Aspek Komunikasi Visual sebesar 85.5%.
3. Multimedia pembelajaran berbasis game dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning* mendapat respon yang baik dari siswa. Berdasarkan hasil perhitungan data di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game dengan metode *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Dalam hal tampilan, resolusi, kontras, dan saturasi perlu ditingkatkan. Untuk aset, kalau bisa ditambahkan dengan aset hasil buatan sendiri agar resolusinya tidak pecah sehingga dapat memperhalus tampilan.
2. Tampilan pada halaman evaluasi agar lebih diatur sedemikian rupa agar lebih menarik, dan disesuaikan dengan soal yang ‘dinamis’.
3. Game puzzle nya agar di buat variasi yang lain, agar tidak membuat pengguna merasa bosan.
4. Multimedia dibuat agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pengguna. Dalam hal ini multimedia dibuat berbasis online yang terhubung ke jaringan internet.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mata pelajaran Pemrograman Dasar, karena

pada penelitian ini bab yang dibahas hanya pada bagian Struktur Kontrol Percabangan.

6. Pada tahap uji coba peneliti sebaiknya melakukan uji coba lebih banyak lagi, sehingga didapat hasil yang lebih maksimal.